

MODULUL TEORIEI DESPRE JOC

SCOPUL

Însușirea și aprofundarea de participanți a cunoștințelor teoretice în domeniul socio-educativ de funcționare a ludotecii.

OBIECTIVE

- conștientizarea de participanți a propriei motivații ce ține de practicarea domeniului ludic;
- deprinderea instrumentelor ludice;
- dezvoltarea abilităților de identificare jocului necesar grupului implicat.



DURATA

180 minute

MATERIALE NECESARE

- fișa resursă B (pe foaie flipchart);
- fișa resursă C (pe foaie flipchart);
- fișa resursă E (imprimată și decupată);
- scoci de hârtie;
- hârtie A4 (raportată numărului de participanți).

PAȘI

1. Brainstorming. *Joc (20 min.)*

Rugați participanții să propună asocieri cuvântului joc și înregistrați răspunsurile pe foaie flipchart. Grupați participanții a câte 5, cu sarcina să elaboreze din răspunsurile în urma brainstormingului, definiția termenului joc (timp la dispoziție, 10 min). Apoi, grupurile prezintă definițiile.

Notă: în timpul prezentării definițiilor, atrageți atenție la motivul folosirii jocului indicat, pentru a sublinia importanța acestuia în dezvoltarea personalității copilului (fișa resursă A).

2. Activitate complexă. *Tipurile și clasificarea jocurilor (70 min.)*

Etapa 1: Brainstorming

Organizați un brainstorming, la tema „Tipuri de jocuri cunoscute”. Odată ce considerați că ați obținut maximul din experiența participanților pentru a identifica tipurile de jocuri folosite, înregistrați răspunsurile pe foaie flipchart și continuați activitatea.

Etapa 2: Prezentare

Prezentați clasificarea jocurilor recomandate celor ce folosesc jocul în calitate de instrument ludic, conform criteriilor prezentate în fișa resurse B.

Etapa 3: Identificarea tipului de joc

Organizați o serie de jocuri și la finalul fiecărui joc recurgeți la clasificarea prezentată anterior. Rugați participanții să identifice tipul jocului conform criteriilor.

Jocul „Omida”

Desemnați trei voluntari să participe la joc, al cărui denumiri nu divulgați din start. Odată ce ați desemnat voluntarii, rugații să iasă după ușa și să intre doar când vor fi chemați.

Rolul celor rămași e să observe, să se abțină de la comentarii și sugestii în timpul jocului. Cu excepția unui alt voluntar, pe care îl selectați din cei rămași în sală. Acesta are sarcina să explice primei persoane ce va intra în sală desenul din fișa resursă C, astfel ca cel din urmă să deseneze imaginea înțeleasă din descriere (pentru explicație vor fi folosite numai denumiri de forme geometrice, dimensiunile acestora, amplasarea acestora pe foaie). E interzisă detalierea (semnificația figurii geometrice și indicarea poziției).

Odată ce primul voluntar a finisat reproducerea desenului conform indicațiilor, acesta e rugat să memoreze imaginea obținută pentru a o transmite următorului participant invitat. Procedura se repetă până ce ultimul voluntar din cei 3 își finisează desenul.

Desenele obținute sunt prezentate la final sub formă de ciclu evolutiv, pentru a vedea de la ce s-a pornit și unde s-a ajuns. (fișa resursă C)

Debriefing: Ați reușit să comunicați imaginea? Ce a fost complicat în comunicarea mesajului? Ce rol a fost mai complicat, de observator, de emițător sau receptor? Ce ați dedus despre comunicare în urma jocului?

Jocul „Baloane de sărbătoare”

Rugați participanții să se așeze în cerc și dați-le câte un balon, pe care trebuie să-l umfle și să-l lege și începe jocul. Sarcina participanților e de a menține baloanele în aer cu ajutorul atingerilor scurte, dar, după fiecare 30 sec moderatorul mai lansează un balon. Baloanele trebuie ținute în aer până la comanda stop.

Debriefing: Cum v-ați simțit? Ați reușit să țineți baloanele în aer? Ce a fost complicat? Ați apelat la o strategie să îndepliniți sarcina? Cât de bine ați cooperat în atingerea sarcinii?

Jocul „Numerele”

Participanții sunt repartizați în două echipe, ce desemnează câte un voluntar care după părerea lor sunt în cea mai bună formă fizică. Grupurile se poziționează conform **fișei resursă D**, pe când moderatorul distribuie aleator numere de la 1 la 20, printre tunelele formate de echipe (**fișa resursă E**).

Voluntarii se poziționează cu spatele la cifre și echipă. La comanda start, voluntarul trebuie cât mai repede să colecteze în formă crescătoare numerele (de la 1 la 20). Participanții din tunel, trebuie să-l ajute ghidându-l spre numere, dar în nici un caz nu au voie să atingă numerele.

Înainte de start, participanții ce formează tunelul pot elabora o strategie, timp de un minut, pentru a-și ajuta coechipierul.

Echipa învingătoare e prima ce colectează numerele.

Debriefing: Cum v-ați simțit? Ce rol a fost mai complicat? Ați apelat la o strategie? Cât de bine ați cooperat întru îndeplinirea sarcinii?

3. Activitate complexă. Etapele de desfășurare a unui joc (45 min.)

Etapa 1: Brainstorming

Organizați un brainstorming la tema „Etapele desfășurării unui joc”. Odată ce considerați că ați obținut maximum din experiența participanților pentru a identifica etapele de desfășurare a unui joc, treceți la următoarea etapă a activității.

Etapa 2: Lucrul în grup

Repartizați participanții în echipe a câte 5, cu sarcina să aranjeze în ordine corespunzătoare etapele enunțate în cadrul brainstormingului, dar și să mai adauge etape, dacă consideră că unele au fost omise.

Etapa 3: Prezentarea etapelor

Echipele vor prezenta rezultatul activității în grup și pe final, vor identifica diferențele și asemănările dintre răspunsuri. În calitate de generalizare, moderatorul va prezenta o structură validă pentru orice joc și anume ce presupune stipularea etapelor în trei categorii:

- a) etapa de pregătire a jocului;
- b) desfășurarea jocului;
- c) evaluarea sau autoevaluarea.

4. Activitate complexă. Elementele unui joc reușit (30 min.)

Jocul „Bulgării de zăpadă”

Participanții formează două echipe. Sala este divizată în două cu ajutorul unei benzi din scoci de hârtie. Participanții primesc câte o foaie de hârtie A4, din care fac bulgări. Sarcina echipelor e de a arunca toți bulgării pe partea opusă. Câștigă echipa care are mai puțini bulgări pe partea ei. Odată ce se dă start jocului, participanții încep să arunce bulgării pe partea opusă, iar la comanda stop toți trebuie să se oprească. Jocul are loc în trei runde, cu diferite durate de timp: prima va fi de 2 min, a doua de 2 sec, pe a treia moderatorul o va opri atunci când va auzi că cineva dintre participanți dă de înțeles că a obosit.

Debriefing: Cum v-ați simțit? În care din runde v-ați simțit mai bine? Care e diferența dintre cele trei runde?

Relatare: Elemente unui joc reușit

Participanții primesc **fișa resursă F** și se familiarizează cu elementele enunțate și le discută, făcând referință la experiența lor. Încercați să faceți o legătură cu jocurile desfășurate anterior pentru a demonstra importanța elementelor enunțate.

5. Relatare. Noțiuni ale animației socio-educative (15 min.)

Oferiți participanților noțiunile mai importante, conform informației de mai jos.

Ce este animația?

A anima înseamnă a da viață, a însufleți.

Termenul de animație vine din latinescul „animus”, ce înseamnă prin traducere suflet, prin urmare animatorul e persoana ce însuflețește, înveselește, inițiază o activitate, o acțiune.

Animația operează cu 2 instrumente de bază:

- instrumentele ludice (jocul);
- instrumente de implicare culturală (atelier de creație, evenimente culturale – sărbători, aniversări, expoziții, excursii).

Animația e triplu direcționată, așa încât copilul reușește:

- Să facă (să se joace, să construiască, să creeze);
- Să se exprime;
- Să se distreze.

Scopul animației

Bunăstarea copilului – descoperirea capacităților, valorificarea și dezvoltarea potențialului acestuia.

Definiția Andreei Martini (expert în activități ludice): Animația e o profesie, un lucru social cu persoane în mediul lor, scopul căreia e bunăstarea acestora. În timpul animației se lucrează individual sau în grup, fiind utilizate instrumente ludice sau culturale.

Tehnici de bază ale animației socio-educative. Animația implică 2 instrumente de bază:

- instrumentele ludice (jocul);
- instrumente de implicare culturală (atelier de creație, evenimente culturale sărbători, aniversari, expoziții, excursii).



FOI RESURSĂ

Fișa resursă A

Jocul „Instrument Ludic”

Jocul reprezintă o activitate fizică sau mentală desfășurată din plăcere, orientată pe distracție, la care participă un grup de persoane lansate în dezlegarea unor probleme amuzante.

Delimitări conceptuale

Conform dicționarului Enciclopedic al Limbii Române, noțiunile de „joc” și „a se juca” au multiple sensuri. Astfel, cuvântul „joc” poate avea sensul de amuzament, un sens figurat (jocul cu focul), poate semnifica un lucru ieșit din comun (jocul naturii), ori ceva întâmplător, aleatoriu (jocul destinului). Jocul reprezintă o forță puternică, o forma spontană de pregătire pentru viața matură și propune multe achiziții pe ce treptat le creează. Un copil ce nu se joacă nu e unul normal, iar viața sa ulterioară, de adult, va avea de suferit. Dimpotrivă, a folosi jocul adaptat la scopuri educative precise, înseamnă a dezvolta benefic una din energiile cele mai profunde ale copilăriei.

Jocul are următoarele particularități:

- permite manifestarea largă a independenței în acțiuni;
- favorizează dezvoltarea creativității și inițiativei;
- permit dezvoltarea spiritului de competitivitate.

Cercetarea minuțioasă a surselor istorice, stabilește un amalgam de definiții din diferite puncte de vedere și anume:

- biologic;
- psihologic;
- pedagogic;
- filozofic.

În literatura de specialitate s-au dezvoltat numeroase teorii ce încearcă să explice jocul și funcțiile sale. JEAN PIAGET consideră că jocul se caracterizează prin asimilarea de impresii și reacții pozitive ale copiilor.

LEHMAN și WITLY scot în evidență faptul că jocul, prin conținut e dependent de mediul social al copilului, bazat pe cunoștințe, profesii, activități ale societății.

EDVARD CLAPAREDE consideră că jocul reprezintă o adevărată muncă pentru copil, fiind un mijloc prin care își poate dezvolta Eu-l psihologic.

Fișa resursă B

Clasificarea jocurilor

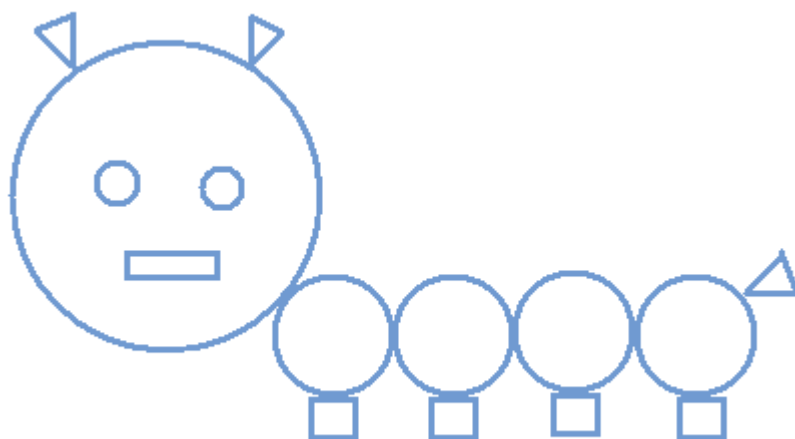
Jocurile sunt clasificate conform următoarelor criterii:

- **După tipul de coordonare:**
 - liber și organizat;
 - coordonat de adult.
- **După numărul de participanți:**
 - individual;
 - de grup.
- **După spațiul desfășurării:**
 - de interior;
 - de exterior.
- **După vârsta participanților:**
 - pentru copii;
 - adulți.
- **După specificul jocului:**
 - sportive;
 - de divertisment.
- **După aria de răspândire:**
 - naționale;
 - internaționale.
- **După tipul de reguli:**
 - educative;
 - cu reguli stricte;
 - libere.
- **După mesajul educativ asupra personalității copilului sau dezvoltării acesteia:**
 - **jocuri de auto cunoaștere și prezentare, ce** pot fi folosite în calitate de prim pas la începutul unei activități, sesiuni de formare sau a unui program de lungă durată. **Scopul** acestora e facilitarea autocunoașterii realizată în grupul de persoane asemănătoare, stabilirea primului contact. Prin intermediul acestor tipuri de joc participanții pot afla numele/prenumele colegilor, informații despre anumite evenimente din viața fiecăruia, interesele, visele și aspirațiile lor etc.;
 - **jocuri de cooperare și comunicare, ce** vor contribui la crearea unei atmosfere prietenoase, de ajutor reciproc, încredere, comunicare deschisă, transformând procesul de conviețuire în grup mai puțin anevoios. Prin intermediul jocurilor se va consolida grupul și va fi promovată o comunicare eficientă;
 - **jocuri de creativitate și confecționare, ce** facilitează dezvoltarea și valorificarea potențialului creativ;
 - **jocuri de energizare și spargere a gheții**, activități fizice cu scopul să îmbunătățească circulația sanguină, astfel generându-se energie după o activitate îndelungată;

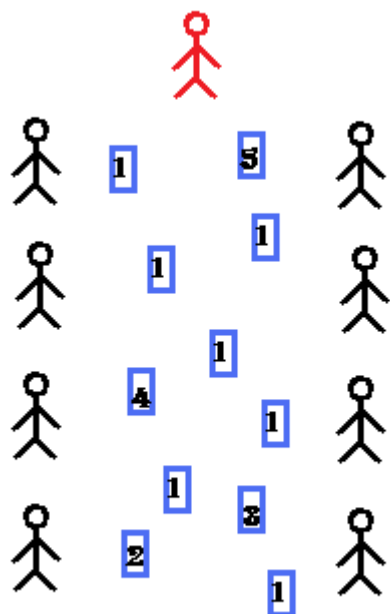
- **jocuri de formare a grupurilor, ce** includ tehnici și jocuri energizante ce vor ajuta participanții să formeze perechi și grupuri când e nevoie. Aceste tehnici contribuie la separarea grupurilor de amici ce nu vor să se despartă pentru a participa la jocuri.
- **După criteriul de dezvoltare generală:**
 - **Mișcare generală**
Sunt jocurile mobile și de coordonare a mișcărilor, simple, ce nu necesită o precizie exactă, fină (Mingea pon pon, Coarda de sărit, Oola hop, Ping pong pentru spațiu închis și liber; materiale necesare: Rachete de ping pong, Mingi ușoare de cauciuc, Mingi de diferite mărimi. Baloane de spumă, Twister, Inel pentru baschet, Patine, etc.);
 - **Mișcare fină**
Sunt jocurile de coordonare vizual-motrică, ce desemnează maturitatea unei capacități mai elaborate decât cea precedentă (Jocul de Darts, bile din lemn, Diferite piese din lemn, Jenga, Basket Ball, Football, Fotbal Mola, Labirint din lemn, Frisby, Skate board; materiale necesare: Bâte moi de baseball cu mingi, Farfurii zburătoare, etc.);
 - **Senzoriale**
Sunt jocurile ce necesită implicarea unuia sau mai multor simțuri (Diferite tipuri de Domino, Tombola sunetelor și zgomotelor, Puzzle de diferite dimensiuni, Puzzle tridimensionale, Tangram, Simon etc.);
 - **Expresiv Imitative**
Sunt jocurile prin care copilul „pune în scenă” emoții, temeri, dorințe. Pe parcurs, copilul își exprimă sentimentele, interpretează lucruri, fapte deja cunoscute (litigii între mama și tata, cumpărături la magazin etc.), deoarece procesul imitării e permanent filtrat de o interpretare personală a lucrurilor (Casa păpușilor, Păpuși variate, Mobilă pentru case, Jocurile de meserii, Pista electrică, Camionul mare de plastic, Betoniera mare de plastic, Marionetele, Teatru de păpuși, Soldățeii și indienii, Visual game, Diferite tipuri de construcții, Ferma cu animale, Tablele magnetice și litere, Tablele cu burete, Diferite instrumente muzicale, Castelul mare, Casa mare pentru copii, Tam tam, Tipografia, A fost odată etc.);
 - **Comunicare: Noroc!!! (Hazard)**
Sunt jocurile unde norocul e determinant și nu e necesară implicarea anumitor abilități. În acest context, prevalează comentariul asupra jocului și discuția în legătură cu rezultatul jocului, determinat de noroc.
Sunt jocurile ce plac copiilor mai mici, când doresc să-i provoace pe adulți (Ferma, Tombola, Tombola gigantică cu animale, Bătălia navală, Uno, Uno junior, Monopoli, Casa cu fantome, Ghicește cine? etc.);
 - **Limbajul (de cultură generală)**
Aceste jocuri implică capacități ce au marcat evoluția omului, măiestria lingvistică, contribuind în mare măsură la dezvoltarea personalității. Aspecte, precum cunoașterea cuvintelor și posedarea unui bogat vocabular implică o serie de jocuri (Crucimaster, Taboo, Taboo junior, Poet liric, Cine știe?, Jocuri de asociere logică etc.).

Fișa resursă C

Jocul „Omidă”



Fișa resursă D



Fișa resursă E

Jocul „Numerele”

1. 2.

3. 4.

5. 6.

7. 8.

9. 10.

11. 12.

13.14.

15.16.

17.18.

19.20.

Echipa roșie

1. 2.

3. 4.

5. 6.

7. 8.

9. 10.

11. 12.

13.14.

15.16.

17.18.

19.20.

Fișa resursă F

Elemente unui joc reușit

- **Ritmul jocului în raport cu vârsta participanților**

Ritmul jocului se adaptează la nevoia de mișcare, la particularitățile de vârstă a participanților, efortul caracteristic desfășurării unde are loc jocul (pădure, munte, plajă, interior, exterior).

- **Animarea rezultatelor**

Corectitudinea jocului, unde se va insista pe echipele ce termină ultimele. Echipele trebuie considerate cu aceeași unitate de măsură, pentru a evita diferite momente neplăcute sau imprevizibile.

- **Evaluarea animatorului**

Animatorul evaluează derularea jocului, comparând așteptările inițiale ale jocului cu ce a fost atins la sfârșit. Jocurile trebuie să se desfășoare în concordanță cu regulile acestora; dacă e posibil, animatorul să întrebe participanții despre cum a decurs jocul și să aștepte critici din partea acestora.

- **Pregătirea tehnică și a materialelor**

Pregătirea tehnică presupune fixarea unor reguli de joc simple, clare, ce nu lasă loc interpretărilor și neînțelegerilor pentru participanți.

Pregătirea materialelor presupune procurarea materialelor necesare activității, înainte de desfășurarea acesteia. Prezența materialelor creative, contribuie la o bună motivație a participanților și la atingerea obiectivelor propuse.

- **Sensibilizarea și motivarea pentru joc**

Motivarea și sensibilizarea participanților sunt două aspecte foarte importante, ce conectează participanții la jocuri, indiferent de categoria de vârstă.

Sensibilizarea participanților poate fi realizată prin diferite metode de informare: afișe, invitație personală, mesaj muzical, ghicitoare.

Motivarea jucătorilor reiese dintr-o bună sensibilizare, noutatea jocului, dezvoltarea spiritului colectiv.

- **Adunarea participanților și explicarea regulilor**

Debutul jocului, condițiile mediului/spațiului, motivația și securitatea sunt esențiale pentru desfășurarea cu succes a activităților. Modalitatea de desfășurarea a jocului trebuie să fie explicată clar, participanții având șansa să adreseze întrebări, să ceară explicații cu privire la regulamentul jocului.

- **Formarea echipelor**

Echipele formate trebuie să fie echilibrate în funcție de aptitudini fizice, psihice, afinități, vârstă.

Formarea echipelor se poate face în mai multe moduri, cum ar fi:

- la alegerea participanților;
- aleatoriu: tragere la sorți, atribuirea de numere;
- echipe formate de animatorul/coordonatorul jocului.

- **Tema jocului și atmosfera de desfășurare**

Climatul în care se desfășoară activitatea sporește plăcerea jocului. Definirea unor detalii ale situației de joc: costume, expresie, decor, spațiu – face jocul mai atractiv. Animatorul trebuie să se implice cu aceeași unitate de măsură precum participanții.

- **Motivația animatorului**

Pentru a imprima jocului o doză mare de succes, animatorul trebuie să anime participanții; el e locomotiva, dictează tonicitate și entuziasmul atmosferei de joc.